

# charter pour la lune

Parmi les nombreux jeux que l'on peut préparer sur un ordinateur de poche, l'alunissage a toujours fait partie de mes préférés. Certes on n'a pas les mêmes sensations aux commandes d'une TI-57 ou d'un module lunaire, mais sait-on jamais : alunir deviendra peut-être aussi facile que programmer un ordinateur de poche ?

Le but du jeu, est de faire alunir une fusée (— voire atterrir sur la terre — qu'importe !) Pour ce faire, il faut la freiner, mais vous consommez dans ce cas du carburant. Si vous freinez trop, la fusée remonte ; si vous ne freinez pas assez, vous vous écrasez et l'affichage clignote.

Cruel dilemme : à vous de trouver le bon compromis.

Après l'introduction du programme, il vous faudra mettre en mémoire le carburant (comptez 250 unités environ — mémoire 4 — STO 4), la vitesse initiale (50 mètres par seconde semble rai-



## Registres mémoire

- 0. Carburant
- 1. Vitesse
- 2. Distance
- 4. Carburant fixe
- 5. Vitesse fixe
- 6. Distance fixe

## Labels

- 2. Crash !
- 3. Tolérance
- 4. Bravo !

sonnable – mémoire 5 – STO 5) et la distance avant d'alunir (supposons que vous soyez déjà quasiment arrivé donc 100 mètres – mémoire 6 – STO 6).

Au début du jeu, il vous faut

Liste du programme			
Touche	ADR	Code	Commentaires
2ND [x]	00	40	
INV SUM 0	01	-34 0	Carb. restant
-	02	65	
1	03	01	moyenne
5	04	05	
=	05	85	
÷	06	45	calculs des freinage
5	07	05	
X	08	55	
8	09	08	
=	10	85	
INV SUM 1	11	-34 1	calcul m/s
RCL 1	12	33 1	
2ND PAUSE	13	36	m/s résultat
INV SUM 2	14	-34 2	calcul distance
2ND CT	15	19	
RCL 2	16	33 2	
2ND PAUSE	17	36	
2ND X = +	18	66	si distance > 0
GTO 3	19	51 3	si oui LBL 3

INV 2NDX 31	20	-76	si non ? ≤ 0
GTO 2	21	51 2	si oui CRASH
1	22	01	si non suite
XT	23	22	
RCL 0	24	33 0	carburant
2ND X ≥ 1 +	25	76	≥
RIS	26	81	si oui RIS
LLR	27	15	si non : pilotage
2ND LBL 3	29	86 3	automatique
•	30	83	tolérance
5	31	06	
X 5	32	22	
RCL 1	33	33 1	?
2ND XT	34	76	m/s ? ≥ 0,5
GTO 2	35	51 2	si non CRASH
2ND LBL 4 4	36	86 4	si oui
RCL 4	37	33 4	Bravo
STO 0	38	32 0	
RCL 5	39	33 5	Remise en mémoire des valeurs sans passer par SBR4
STO 1	40	32 1	
RCL 6	41	33 6	
STO 2	42	32 2	
CLR	43	15	
R/S	44	81	
2ND LBL 2	45	18 2	
CIR	46	15	Crash !
1/X	47	25	
	48		

appuyer sur SBR4 et indiquer le nombre d'unités de carburant que vous désirez utiliser. S'affichent alors successivement vitesse, carburant et distance. Pour réussir à alunir, votre vitesse doit être inférieure à 0,5 mètres par seconde et la distance doit être nulle – bien sûr ! Ajoutons encore que 5 unités de carburant correspondent à un freinage de 8 mètres par seconde, que la moyenne (15 unités) reste constante quelle que soit l'attitude et que s'il ne vous reste plus de carburant, la calculatrice prendra le soin de calculer le reste du parcours – sans freinage – avant le dur choc final...

Deuxième partie :

Instructions	Vitesse	Altitude	Carburant
50 RST/R/S	-6	106	200
La fusée remonte			
0 RST/R/S	18	88	200
0 RST/R/S	42	46	200
0 RST/R/S	66	-20	
CRASH !			

Appuyer sur SBR4, et vous pouvez repartir...

Si vous réussissez à alunir, vous pouvez recommencer aussitôt, les valeurs se remettant automatiquement en mémoire, inutile d'appuyer de nouveau sur SBR4.

Andreas von Känel